

HYPER プレイステーション

球春到来!!

ソニー・マガジンのプレイステーション情報誌

ワールド スタジアム3

発売直前! 12球団全選手
データ公開!!

MAY
1999
¥550

5

●次世代プレイステーション
最新インタビュー!!

●「東京ゲームショウ'99春」速報!!

今月の注目ソフト

ドラゴンクエストVII

最新画面公開! 冒険は小さな島から始まる!!

ウンジャマ・ラミー

パラッパ君でプレイできる!
すべてがわかる大攻略!!

ファイナルファンタジーVIII

サガ フロンティア2

スパイロ・ザ・ドラゴン

モンスターファーム2

トゥームレイダー3

ミスティックアーク

バストアムーブ2

ダンスダンス

レボリューション

最新作速報

聖剣伝説

～レジェンドオブマナー～

「サガフロ2」同梱の
体験版プレイ法

プラネット ライカ

3人の別人格を操る
SFサイコドラマRPG

サルゲッチュ

アークザラッドIII

フロントミッション3

オメガブースト



ハイパーレビュー

HYPER REVIEW

3月18日

4月15日発売予定

今月の
注目ソフトは
これだ!!

発売直後&直前の最新ソフトを徹底レビュー!

『ウンジャマ・ラミー』『サガ フロンティア2』『スパイロ・ザ・ドラゴン』『電車でGO! 2』
ほか、今月も要チェック!! の全24タイトルを一挙にレビュー!!

今月レビューしている24タイトル

- ウンジャマ・ラミー
- サガ フロンティア2
- スパイロ・ザ・ドラゴン
- 電車でGO! 2
- ギャロップレーサー3
- チョコボレーシング ~幻界へのロード~
- マジカルテトリスチャレンジ featuring ミッキー
- ミスティックアーク -まぼろし劇場-
- ミリオンクラシック
- めざせ! 名門野球部
- 子育てクイズ もっとマイエンジェル
- サウンドノベル エポリュション1 第切草 蘇生篇
- RISING ZAN ~THE SAMURAI GUNMAN~
- ザ・キング・オブ・ファイターズ98 DREAM MATCH NEVER ENDS
- To Heart
- 間吹く夏 ~帝都物語ふたたび~
- 全日本プロレス ~王者の魂~
- ときめきメモリアルドラマシリーズ Vol.3 ~旅立ちの時~
- クラシックロード2
- デビルサマナーソウルハッカーズ
- ワールドスタジアム3
- ダンスダンスレボリューション
- スーパーロボット大戦F 完結編
- バスト アムーブ2 ダンス天国 MIX

レビューア

※レビューア名は五十音順です

阿部美香

すいません。今の私は「GUNPEY」モード。電車の中でWS仲間を見かけないのがちょっと寂しい。

植竹貴史

3Dより2DのCGのほうが好きな私は「PS2にスプライトはあるの?」と、とばけたことを聞かなくなる。

岡安 学

今のところの情報はPS2にいちばん期待するのはdts。いよいよゲームも立体音響時代に突入か?

奥山ともかず

楽器買って練習してたら、練習しすぎて右手親指が腱鞘炎に。ゲームをプレイしてても痛みで泣きが入る私。

加川 良

今月は、なんか魅力的なゲームが多いように感じる。PS2のオラが間接的に心理に働いているのかな?

川内丸武史

最近携帯ゲーム機に食指がよく動く。今のターゲットは「ワンダースワンのGUNPEY」。サル状態。

高橋祐介

すべては杞憂だった。あと1ヶ月くらいは「サガ フロンティア2」を遊ぶだけで過ごしたい。ダメですか?

竹石和幸

「モンスターファーム2」に熱中。レアなヤツを探すより、もっぱらモチの育成に励むこの頃。

武田宗典

ワンダースワンの「GUNPEY」は、パズル好きなら触っておきたいゲームだと思う。アーケード化希望。

玉利 越

最近、ここ数年のPCゲーム(18禁)を研究中。ゲーム機のゲームより、作者が見える感じがして楽しい。

丹治正行

「マインドストーム」とかい。モーター付きLEGOをパソコンで動かせるソフトがあるらしい……気になる。

とだひでみ

今月は好みのソフトが多い。中でも「ライジング・ザン」を強力プッシュ。DC「エアロダンシング」も好き。

野本由起

「To Heart」をプレイして、会社のトイレで涙をぬぐう。こんな生活は自分でもどうかと思うが。

日暮茶坊

いつものまにか、ゲーム制作に携わることになりました。しかし、まだタイトルも決まっていなかったり(笑)。

藤井 浩

水族館を巡って日本1周してきました。今年度の目標は「くらげのよう」に生きる」に決めます。

政網大介

やっとカートレースで勝った。当然ながらゲーム大会で優勝するよりも嬉しいね。やっぱレースはいいよ。

丸山喜大

今月はK1Dさんでゲームのシナリオ制作に関わらせていただいています。詳細は次号! (宣伝だ、これじゃ)

宮 昌太郎

まったく頭が働かない状態でゲームを遊ぶと、どんなものでも面白く見えてくるから不思議。疲れるけど。

10

客観評価

A

主観評価

客観評価はゲームの完成度を、主観評価は各レビューアの個人的好み(とても好き=A、好き=B、普通=C)を基準に、すべて「マスター版」「マスター版に準ずるもの」をプレイしています。

ウンジャマ・ラミー

●SCE ●リズムアクション ●3月18日発売 ●価格¥5,800



『バラッパッパ』のスタッフが贈るリズムアクション第2弾。ルールは前作と同じ。次々出現する先生のリズムに合わせてタイミングよくボタンを押していく。主人公はギタリストのラミーちゃん。テーマはロック。今回は2P対戦、協力プレイが可能になった。幕あいのムービーも相変わらずの楽しさ。

てゆうか、発売日に買った。買った。

超クール。カッコイイ。あらゆる面でセンスバツグン。マニュアルもいい。実は前作やったことないんだけど、コレはコレですごい面白い。思わず「バラッパ」に合わせて買ったところっていうか、買っただけは。ステージ4までは比較的すんなり進めたけど、そこから結構ムスいね。L/Rボタンって使わないほうがいいんじゃないかなーとも思うけどこれは伝統なんでしょうな。曲によって音量が微妙に違う点と、若干ムービーが荒いのがオレ的にマイナスポイント。でもコレはヒットすべきソフトだね。(政綱)

9 A

ロックはラップより難しいのか?

ロックと言っても、8ビートやシャッフルだけでなく、ファンキーだったりスラッシュぽかったりバリエーションがいっぱいで楽しい。先のリズムをとる相手は、あくまで歌でくるのに、バラッパと違って、そこをギターで返すのがとても面白い。今回は割と長めのフレーズや、裏拍からの掛け合いなど、お手本があって、さあ次というわけでなく、音楽的にも完成度が上がっている。ただし、その辺の要素のせいで難易度が若干高まっている。とはいえ、それも曲を覚えて回数をこなせば問題ないだろう。(奥山)

9 A

ギターって楽しいのかもしれないよ

音楽やダンスを題材にしたゲームで『ウンジャマ』のようにライブをするゲームは少ないよね。指示どおりにギターをプレイしなくても、少しくらい間違ってもかまわない。むしろ音楽に合わせてアドリブでプレイできたほうが得点が高いのさ。評価がクールになり、アドリブでバリバリ弾きまくって1曲終わったときの達成感といったたらたまらないよ……前作「バラッパ」を越えているんじゃないかな。曲もなかなかツボについていて、なんかギターって楽しいのかもって思われちゃったよ。ちょっと難しいけど。(武田)

9 A

サガ フロントニア2

●スクウェア ●RPG ●4月1日発売 ●価格¥6,800



重厚な世界観の歴史ファンタジー『サガ フロントニア』続編。今回は新要素として「構築型フリーシナリオ」システムを導入。最初の主人公、ギュースターヴ編で出会う仲間キャラを主役にしたサブシナリオが順次追加され、ひとつの歴史を異なる主人公のシナリオでプレイできる。新戦闘システム「デュエル」にも注目。

新たな冒険のスタイルを理解してからが楽しい

最初の印象は「？」。でもゲームの仕組みがわかるにつれてプレイが止められなくなる。特に、新システムのデュエルはすばらしい。1対1の戦いが単調になることなく、実にスリリングに仕上がっているのだから。これがひとりで行動するシナリオとの相性が抜群で、冒険のシチュエーションの幅が従来のRPGから一気に拡大した。まさにフロントニアの名に恥じない斬新な作品である。RPGを遊んだことがない方、あるいは今あるRPGに満足できない方に絶対おすすめしたい。逆にRPGジャンキーな方にはどうか？ (高橋)



編み出した「技」は友達に教えてあげましょう

ヒーローやらロボや、何でもアリの混沌とした前作に対し、ストーリーの展開や技の体系がキッチリ整理された感じ。なかでも技習得のシステムを評価したい。基本的には技は前作同様、戦闘中にひらめくのだが、「デュエル」中の動作を組み合わせることで見つけ出せるのだ。例えば「斬る」→「払う」で「十字斬り」が発動。なーんて具合に、技のイメージがしやすくなっているのが大きい。しかも組み合わせの情報は友達にフィードバックが可能。剣技や槍技などの情報を交換しあいながらプレイすると楽しいよ。(竹石)



構築型フリーシナリオに本当の自由はあるのか？

プレイを重ねるたびに面白味が出てくるタイプだけに、一度のプレイで評価を下すのは難しいでしょう。ただ言えることは、技、術、連携、ボクステを使ったアイテム集めとやり込み要素は満点ということ。アイテムをすべて集め、レベルはマックスにしないと気がすまない、という人にはもってこいの作品です。ただし『ロマサガ3』をシリーズ最高傑作と信じる僕としては、「歴史」を軸としたシナリオ構成への変更は、自由度が減ったのでは？と疑問。自分の好きなキャラだけでパーティーを組む楽しさが(涙)。(丹治)



操作する快感は十分！ でも少々敷居高いかも？

広い箱庭の中にイベントとアクションの仕掛けをちりばめて、プレイヤーは其中で好き勝手に遊べる。加えてスパイロのアクションの多彩なこと、動きの滑らかなことで、特に目的を追いかけなくてもただいじっているだけで楽しい。設定もヘビーじゃないからだれもが安心して遊べるだろう。おれはだれかに遊ばせたくなくなってしまったほどだ。難をあげれば目的意識を持たせる動機づけが希薄なのと、アクションの自由度が高いぶん自由に操るには敷居が高いこと。ゲームに慣れない人は消化不良になるかも。(とだ)



スパイロ・ザ・ドラゴン

●SCE ●3Dアクション ●4月1日発売 ●価格¥5,800



イタズラ好きのドラゴンの子供、スパイロがドラゴン国の危機を救う3Dアクション。ダッシュとグライド(滑空)など駆使し、火を吐いてアタック。広大なフィールドには数々のクエストが散りばめられているので謎解きの面白さも満喫できる。『クラッシュ・バンディクー』シリーズのマーク・サニーが制作を担当。

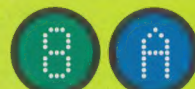
爽快だけど頭も使う、滑空によるゲーム性が秀逸

滑空というアイデアが素晴らしい。時流にあわせてだけの3Dゲームが多いなか、きちんと「3Dでなくてはならないゲーム性」を確立している希有な作品。難易度はかなり低めだが、決して作業的にはならない。それは滑空の浮遊感の心地よさと、「開始地点より高いところには行けない」ということによるパズル的なゲーム性のため。カメラワークは『ゼルダ』に近いが、放置しても勝手に動くことがなく、全く酔わなかった。これで「先が見たい！」と思わせてくれるストーリーがあれば最高だったんだけど。(玉利)



王道であるからこそそのオリジナリティを

「3Dアクションゲームの王道をつくりたい」というねらいがよくわかるゲーム。画面の色使いはきれいだし、ゴチャゴチャしてないので好感が持てる。マップトリックなどもキッチリ考えられているし、グライドをはじめとするスパイロのアクションも悪くない。難易度もまずまずだと思う。でも、何か物足りない気がするのはどうしてだろうか。このゲームならでは、というおもしろさを感じることができない。要求がキツイのかも知れないけど、ここまでできているからこそ、私はさらに期待をしてしまう。(川内丸)



電車でGO!2

●タイトー ●電車運転ゲーム ●3月18日発売 ●価格¥5,800(プレミアムパック・価格¥9,800)



今作のテーマは高速列車の運転。秋田新幹線「こまち」のほか、特急「はくたか」、JR九州の「ソニック」など人気の特急列車が収録されている。システム面の新要素は定刻どおりに所定ポイントを通過する「定通」。PS版オリジナル路線として「大環状線」ほか2路線4車種も収録されている。

なんだかアンビエントソフトみたいだった

なんと不思議な雰囲気ของเกมなんだろう。急いでガチャガチャレバーを入れる必要もないけど、のんびりしているとすぐゲームオーバーになる。画面に次々現れるゲージや指示に的確に反応しつつ、目的地を目指すというところを見ると、非常に単純なアクションゲームなのだが、でもアクションゲームではもちろんない。だって、電車シミュレータだもの。基本は覚えゲームなんだろうけど、まったく覚える気がなくても、電車がすれちがうたびに胸がドキドキ。あらためて、なんと奇妙なゲームなんだろうと思った。(宮)



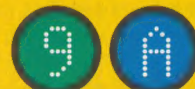
鉄ちゃん必携！ 問題はライトユーザーですが…

ちょっと待たされ過ぎた感はないですが、それを補ってありあまるクオリティはさすがですね。このタイトルの登場で、電車運転シミュレーションという新ジャンルが確立されてしまったほどですから、ホントすごいものです。ワンハンドルマスコン、マメコンと周辺機器も充実し、今作も鉄ちゃんマストアイテムとしての地位は揺るぎ無いでしょう。とはいえ前作を購入したライトユーザーがついてきているかは疑問点。確実にグレードアップした内容が、どれだけの人を惹きつけられるのか。見物ですね。(丸山)



やっぱダイヤを守ってこそ電車でしょう！

前作は、電車の運転をどのようにゲーム化するかということで、わかりやすい停止位置を重要視した内容になっていたが、やっぱり乗客にとっても、経営側にとっても重要なのはダイヤでしょう。これを重要視するっていう内容を際立たせるために、通過駅の多い急行などにしたってところが「分かってる」って感じ。地方の人や旅行ファンにとって地方路線を増やしたのは嬉しいところ。10個に増えた路線数もお得感を増している。あとは、高価なコントローラのためにも「3」の登場を願う。(岡安)



ギャロップレーサー3

●デクモ ●3Dジョッキーレース
●3月18日発売 ●価格¥5,800



騎手となり3Dレースを堪能する人気シリーズ第3弾。今作は、プレイヤーオリジナル馬の作成が可能になり、馬に末脚や坂道性、ペースなどの新パラメーターも追加された。

これは、競馬ゲームの歴史を変えるかもしれない！とは大袈裟かもしれませんが、お手馬生産システムという新要素が、いい方向に作用しているのは確かです。もともとアクションゲームとしての評価は高いソフトだっただけに、この+αのシミュレーション要素が、長くプレイするだけの魅力を引き立てています。もちろん、育てた馬同士の対戦も熱い！(丹治)



もう「3」になるのかあ。安定していて、さらにつくり込まれている感があり、隠し関係とか、スタートタイミングなど新しい要素が盛り込まれているもの、新鮮ということにはならない……のかも。あとはなんだろう？ 抽象的だけど馬との対話の部分か？ 極端なレース展開での醍醐味なのか？ ある意味もう完成してしまっているからなあ。(加川)



既存のコミカルレースゲームのいいところ取りな感じ。操作感も悪くなく、そこそこ楽しいけど、何かもの足りない。個人的には『ディディーコング』みたいな「冒険もアリ」みたいなものを予想していたが、意外と普通のレース。もっとキャラクターをいかして幅のあるゲームに仕上げたほうがよかったのでは？ 飛び出す絵本はかわいいけど、ページ多すぎ。(武田)



全体的にはよくまとまって、ゲームモードも抱負で楽しめる。ただ、せっかくキャラ別にいろんなマシンが出てくるのに、マシン特性が『マリオカート』ほどハッキリしていないので、結局どれも大差ナシになっているのが悲しい。コースもバリエーションはあれど、ギミックがマイチで盛り上がり欠ける。もう少し工夫すればもっと面白くなるはず。(政綱)



チョコレーシング〜幻界へのロード〜

●スクウェア ●レース
●価格¥5,800 ●3月18日発売



おなじみの人気キャラ、チョコボとその仲間たちがレースで対決。各キャラ固有のアビリティや魔法効果のある魔石を駆使して全8コースで激戦を繰り広げる。

マジカルテトリスチャレンジfeaturing ミッキー

●カプコン ●パズル
●価格¥4,800 ●3月18日発売



ディズニーの人気者たちが大活躍するアクションパズル。ルールは従来の『テトリス』が基本だが、マジカルアタック、カウンターピースなどの新ルールも採用されている。

元祖『テトリス』では見たことない形のブロック、理不尽にデカイブロックが登場してオロオロしちゃいましたが、確かに対戦プレイは白熱します。新システムに慣れるまでちょっとかかりましたが、『テト棒』を待ってガマンすると不利な展開になりがちなのでマメに消すほうがいいみたい。ディズニーのキャラクターは文句なく可愛いです。(阿部)



『テトリス』にしろ『インベーダー』にしろ、進化したフォロワー群を見たあとではどうにも見劣りする。対戦時に相手を妨害する新要素「おじゃまピース」も、慎重に4ライン消しをねらう気をそぐし、カウンター技を使いこなしても、結局は駆け引きよりスピード勝負。でも、普通の『テトリス』もできるし、ゲーム初心者にはやっぱり楽しいかもね。(玉利)



これって、フィールド画面が3Dであることに、どの程度の意味があるのでしょうか？ なんでも3Dにしちゃえばいいってものでもないと思うのですが、せっかくイラストとかで雰囲気を出しているゲームなのに……。しかも、主人公の操作性もあまり良くない。ラジコンを操作している気持ちになってしまふ。主人公は自分なのに。(川内丸)



小さなヒントから謎を解いてゆくのはそれなりに楽しいが、頭の体操より「おつかい感」のほうが強いことは否めない。荒いポリゴン処理がもたらす操作面でのストレスと相まって、非常に「疲れる」ゲームとなってしまった。山田章博氏のもつビジュアルセンスがゲーム画面に反映されているとも言え、いい素材なのに、料理法で損をしている。(藤井)



ミスティックアーク まぼろし劇場

●エニックス ●リアルタイムアドベンチャー
●3月18日発売 ●価格¥6,800



謎の劇場に閉じこめられた主人公が、4つの別世界にいる特殊能力を持つアークを助け出し協力しながら、劇場脱出の手がかりを探していくアドベンチャー。

ミリオンクラシック

●バンダイ ●競走馬育成シミュレーション
●3月18日発売 ●価格¥6,800(2枚組)



インブリード、ニックスにDNA理論に基づく新配合要素を追加しているのが特徴の競走馬育成シミュレーション。実名の騎手、調教師、競走馬が登場するリアルさが売り。

ひと言で言えば、ゴージャスな『ダビスタ』。しかしユーザーへの細かい配慮がもっと欲しいところ。預託厩舎の馬の調子が把握しにくかったり、種つけ期間がはっきりと告知されなかったり、どうしても例のゲームと比較されて損しそう。DNA配合の奥深さが上級者向きなのでぜひ通の方に挑戦してほしいですが、吉田豊萌えの私は実名に満足。(阿部)



馬を育てるゲームに調教師が実名で登場には、脱帽。地響きの音やBGMにやや違和感が残るが、なんといっても、騎手に勝浦が登場しただけでも、私は買いたい走る！彼は順調に行けば、相当な騎手になると思う。ゲームなんて生活に必須のアイテムではなく、思い入れや満足感のために購入するもの。私は勝浦騎手実名登場だけで、すでに垂涎状態。(加川)



ちまちま選手につきあってやればやるほど、成績も残る、というまるで恋愛シミュレーションかと思えてしまうシステムが、まずナイス。さらに、題材が高校野球だけあって、試合の盛りあがり半端じゃない。こっちの指示が正しいかどうか、判断しきれないあたりも巧いんだけど、ちょっと引きが足りないかなあ。あんまりファンタジックなことないし。(宮)



監督の言葉で、選手の能力や気力などが上下して……と、恋愛シミュレーションのような感覚で選手に指示。異性に対する思い込みのようなものが、野球部を強くするために！という目的に置き換えられて、その代償は甲子園で優勝、と。私の性格が賛めるのかもしれないが、私の気力は強い状態で持続できなかった。配慮、仕上げは良好ですけど。(加川)



めざせ！名門野球部

●ネクサスインターラクティブ ●高校野球シミュレーション
●3月18日発売 ●価格¥5,800



プレイヤーが監督となり高校球児を育てていくシミュレーション。3年以内に地区大会ベスト8に残るのが最初の目標だ。全国4039校から好きな高校を選んでプレイできる。

子育てクイズ もっとマイエンジェル

●ナムコ
●3月25日発売
●子育てクイズ
●価格¥5,800



クイズに答えながら子供を育てていく人気シリーズ第2弾。基本システムは前作を踏襲しているが、クイズの種類が増加し、「初恋モード」2種が新搭載されている。

相変わらずボリュームたっぷりですが、前作よりもサクサク進む感じが気持ちいい。特に気に入ったのは、3Dキャラによるジェスチャークイズ。クイズ内容の適度なバカバカしさが、息抜きになって楽しめました。育成にまつわるシステムは、もともと完成されているものなので文句なし。「初恋モード」はオマケとしては充実度が高くおすすめ。(阿部)



アーケード版を上手にアレンジ。難度調整も○。ただ、初恋モードと本編をもうちょい密接にリンクさせてくれると嬉しかった。ジェスチャークイズもさらに凝るともっと楽しめたと思う。セリフの送りなど操作にやや引っかかるが、ロードは気にならないし、娘はかわいいし、でゲーム自体は十分楽しい。プロダクション1.Gによるオープニングも見。(植竹)



ただの移植ではない、というのはよくわかる。グラフィックはもちろん全部新しくなっているし、シナリオの追加もハンパじゃない。でも、ムービーなどがなかったSFC版のほうがテンポが良かったように感じたのは、私の懐古趣味? とはいえ、面白い。未体験者は、この機会にぜひ体験してほしい。

(川内丸)



グラフィック、特にザラッとした独特の質感のムービーがマジでコワイです。ただし、シナリオは例によってまとまりがない感じ。お楽しみ袋みたいな、いろんなものが詰まったボリューム感は嬉しいけれど、1本1本の印象は希薄。追加シナリオもおまけ的な印象です。ただ、このボリュームでこの値段、しかも「街」の体験版つきというのは良心的。(野本)



サウンドノベル・エボリューション1 第1章 蘇生篇

●チュンソフト
●3月25日発売
●サウンドノベル
●価格¥4,800



サウンドノベルの記念碑的作品をグラフィック面、シナリオ面共に大幅にリニューアル。新シナリオとして「奈美編」が追加されている。通常シナリオのエンディングも増加。

RISING ZAN ~THE SAMURAI GUNMAN~

●ウエップシステム
●3月25日発売
●痛快ヒーローアクション
●価格¥5,800



西洋人のイメージにありそうな滑稽な日本剣をそのまま盛り込んだ痛快なアクション。大開拓時代のアメリカを舞台に、刀と銃を手にユニークなヒーロー・斬が大活躍。

設定の妙をトコトン押し出した痛快なギャグアクション(?)として、みなさんにかなりオススメしたい1本。銃と刀を使うシステム、敵キャラの性格からくる攻撃の多様さなど、笑わせてくれるところもしっかり遊ばせてくれる部分が素晴らしい。主題歌も相当ステキである。アクションが嫌いじゃない、バカゲーが好きなのは絶対買いでしょう。損しません。(とだ)



珍ゲー臭に魅かれ、反射神経の不自由さを省みずトライ。無意味な「熱さ」と脱力感との、奇妙なバランスが心地よい。単なる受けねらいより、もう一段巧妙な「企み」を感じる。ただ「キャラの方向を決める→そのキャラの向きにカメラを動かす」の2動作を要求する視点移動はツライ。これさえどうにかなっていれば、非常に爽快なアクションなのだが。(藤井)



前作「97」で一応終演し、ストーリー性は薄いのだが、もともと「94」のときのようなSNKキャラ総出演というお祭感が好きだった自分にとってみれば、逆に好印象。また、コンティニュー時にゲージMAXや次のステージに進めるなど難易度の下がるルーレットは画期的なシステム。もう少しロード回数と時間が短ければ、文句はないんだけど。(岡安)



もはやこのシリーズは完全にファンのものになっており、開発側も無理に新しいユーザーを獲得しようとは思っていないのだろう。ファンの期待に応えるための作品づくり、移植なのだから、ファン以外の人間は簡単には入り込めない。要するに、かなり味が濃いのだ。その味を好きになれるなら、ぜひ。そうでなくとも2D格闘ゲームはほかにもある。(とだ)



ザ・キング・オブ・ファイターズ98 DREAM MATCH NEVER ENDS

●SNK
●3月25日発売
●格闘アクション
●価格¥5,800



人気格闘シリーズ第5弾。3人のキャラクターがチームを組み、次々に立ちふさがる敵チームを倒していく。タクマやハイデリンなどの旧キャラも復活し、総勢38名が登場。

To Heart

●アークプラス
●3月25日発売
●ビジュアルノベル
●価格¥6,800 (2枚組)



パソコン版で大ブームを呼んだ恋愛ビジュアルノベルをリニューアル移植。8人の女の子が登場し、いずれかとハッピーエンドになるのが目的だ。有名声優を多数起用。

パソコン版の人氣は絶大だが、純粋にPSの新作として見た場合、ノベルである本作はむしろ地味とすら言える。キャラが出そろって物語が本格的に動き出すまでが少々冗長で、女の子との駆け引きを期待するむきにはもどかしいかもしれない。だがプレイするうち、必ずそのシナリオの巧みさに心を動かされるはずだ。ワタシはマルチ編で号泣したよ。(藤井)



グラフィック一新、声つき、隠し要素も充実とあれば、PC版ファンも迷わず買いでしょう。女の子の居場所が表示されるので、ゲーム性は低くなっているけれど、そのぶんシナリオをじっくり味わえるようになっています。何気ない日常を丁寧に描いたシナリオは、さすがの秀逸さ。とにかく泣けます。ターゲットの女の子の分岐に入るまでが冗長なのは難。(野本)



発想はすごくいいと思う。風水というゲーム性の高い題材に加えて、今どき珍しいくらいまっとうなシステムの3Dアドベンチャー。うまくいけばかなり面白くなりそうだけど、いくつかつまづくポイントがある。まず、主人公が事件に関わることになる発端の動機が、あまりに希薄な点。アクションの導入もそれほど効果を上げるとは思えない。おいしい。(宮)



あらまた炸裂。いや、忘れてください。個人的には「帝都物語」というと藤原カムイのコミックのイメージなのだが、ムービーはどちらかといえばつのだじろう。正直いって見た目はチープだけど、それが逆に小奇麗にまとまった凡作の中からこのゲームを際立たせているのだ。ゲーム部分は無難な3Dアドベンチャーなので、サクサク進めるのも好感触。(高橋)



闇吹く夏 ~帝都物語ふたたび~

●ビー・ファクトリー
●3月25日発売
●フースイ・アクションアドベンチャー
●価格¥5,800



荒俣宏作の「シム・フースイ」シリーズ4作目をゲーム化。アドベンチャーの「表」、アクションの「裏」ふたつの世界を行き来し、1999年の東京の「気」を讀めていく。

全日本プロレス ~王者の魂~

●ヒューマン
●3月25日発売
●スポーツ
●価格¥5,800



先日急逝したジャイアント馬場、スタン・ハンセンなど全日本プロレスのスターが総登場する3Dプロレスゲーム。多彩なモードを搭載しオリジナル選手の作成も可能。

久しぶりに格闘アクションとして評価のできるプロレスゲームが登場といった感じですね。ゲームシステム、グラフィック、なにより全日イズム満載の臨場感が最高。動きもスムーズだし、ロードも短し、良くできてます。残念なのが、エディットの簡略化。ヒューマン&プロレスといえ、緻密なエディット。ちょっと魅力半減な気もするんですけどね。(丸山)

7

A

アクション面でいうと試合のテンポの悪さが目に付く。また、選手の動きや戦いぶりにそれほど個性が見られない。多彩な技も用意はされているんだけど、イマイチ操作感が悪くてねらって出しにくい。やられている側もどの打撃技を受けても同じ動きにしか見えないのもツライ。選手の顔が似ていることと馬場さんの解説だけが唯一の救いかな。(岡安)

4

C

『紅色の青春』のインパクトが強すぎたのか、物語の盛り上がりは衝撃をうけるほどではなかったが、相変わらず完成度は高い。これぞ最高峰アドベンチャーゲームと言えるデキ。よくこれだけ入れたなあ、と賞賛したいミニゲームも、すべてが面白いからさらにすごい。細かい不満はないでもないが、ドラマシリーズ総決算としてプレイして損はない。(植竹)

9

A

前2作に比べやや単調で、青臭さもアップ。が、それだけにテーマがより明確になっている。特に詩織編。「アイデンティティ探究」というモチーフをここまで描き切ったゲームなど過去にひとつもないはず。また、終盤のマラソンの「演出としてのゲームシステム」と呼ぶべき前衛的なシステムは、映画などでは味わえない貴重な体験と衝撃を提供する。(玉利)

9

A

ときめきメモリアルドラマシリーズVol.3 ~旅立ちの詩~

●コナミ
●4月1日発売
●アドベンチャー
●価格¥5,800



シリーズ最終章となる今作は、藤崎詩織が主人公。卒業までの短い期間で、多彩なミニゲームやサブストーリーをプレイしながら、彼女との思い出をつづっていく。

クラシックロード2

●ビクター/ビクターソフト
●4月1日発売
●競馬シミュレーション
●価格¥5,800



緻密なシステムと豊富なデータによる配合要素が魅力の人気シリーズ最新作。今回は世界が舞台。北米、欧州に生産牧場を持ち、世界中のレースに参戦可能となっている。

競馬シミュレーションとして必要な要素は完全に網羅されてます。特に毎週開催される海外レースは圧巻。調教時に何のエフェクトも表示されないため、多少の物足りなさには感じますが、サラブレッドのグラフィックは確かに良くできてるし、評価は高いです。……が、最初の秘書選択はどうかと。不必要な要素は切り捨ててもいいんじゃないですか。(丸山)

7

B

非常にストイックな競馬シミュレーター。ビジュアル的な派手さはないものの、細部に渡って作り込まれているので競馬ファンなら納得。やりこもうと思えば、どこまでも応えてくれます。ただし、初心者は……ちょっと厳しいかも。調教師による完全オートモードがあるけれども、本来の面白さは半減。やはり、競馬に関する相当の知識は必須ですね。(日暮)

7

C

落ち着いてできるRPG。SS版からの大きな変更点はないが、程良い難度の3Dダンジョンや、すっかりおなじみとなった悪魔合体など、習熟したシステムがプレイしていて心地よい。また、クリアしたイベントシーンを再生する「ダイジェストモード」が便利。ゲーム再開までに時間が空いてもストーリーが確認できるのだ。忘れっぽいボクもこれで安心。(竹石)

7

A

シリーズものだけに、安定したつくりになっている。イベントシーンのムービーへの繋ぎもキレイに処理されている。シリーズ未経験者でも、序盤のチュートリアルや、画面の説明文などで、十分遊べるだろう。ただ、相変わらずのスタートで、アイテムづくりや合体を楽しむまでにはちょっと時間がかかる。急がずに、じっくり遊ぶ作品だろう。(奥山)

7

B

デビルサマナーソウルハッカーズ

●アトラス
●4月8日発売
●RPG
●価格¥6,800(3枚組・うち1枚はヘルツナ2冊の収録版)



SS版の内容にカジノやダンジョンの追加というPS版オリジナル要素盛り込んだメガテンシリーズ最新作。天海市を舞台にダークサマナー集団との対立を描く。

ワールドスタジアム3

●ナムコ
●4月8日発売
●野球ゲーム
●価格¥5,800



定番野球ゲーム最新作。選手データはもちろん99年度用最新版。新モード「幕末! 国盗リーグ」を搭載し、ボクステで「分身くん」モードのキャラ育成、対戦が可能に。

もうすっかり季節モノとなった1本。システム面でも大幅な変更はない。新たな試みとしてボクステへ対応するも、育てた分身くんの能力値を補充する程度。思ったよりも簡単に終わってしまった。どうせだったら打率9割の打者とか、150キロのフォークを投げる投手とか、突き抜けた選手を見たかったな。松阪投手のファンは記念に買っておきたい。(竹石)

7

A

今回のウリはなんといってもボクステ対応になったこと。分身くんをボクステ内でキャンプ(育成)させることができる。ミニゲームの難易度も絶妙で楽しい。本編の内容は今までどおり「やっぱり楽しい」と言う気持ちと「もういいや」と言う気持ちが入り交じっている感じ。個人的にはそろそろ違うシステムの野球ゲームを遊んでみたい気がします。(前川)

6

B

アーケードからの移植という点では、パーフェクトなので割愛。で、問題の専用コントローラは……感触こそ違いますが、隣近所問題さえ解消できれば問題ないレベルでしょう。サイズもアーケードに忠実なので、家で練習、そしてゲーセンへ! の流れは「ビーマニ」同様です。シークエンサー感覚で、足譜をつくって打ち込めるのも楽しみのひとつです。(丹治)

7

A

編集部で夜中にひとりプレイ……さみしい(涙)。本作が、「アーケードゲーム」であることを再確認した次第です。ただし、アーケードの練習用としては、出色の完成度。小節単位で練習可能なトレーニングモードやフリープレイなど、お金を気にせず遊べるのは家庭用の特権です。欲を言えば、アーケードモードにはコンティニューが欲しかったところ。(日暮)

8

B

ダンスダンスレボリューション

●コナミ
●4月10日発売
●ダンスシミュレーション
●価格¥5,800



足を使ってプレイするアーケードで人気沸騰のダンスゲームを移植。アーケード版の特殊筐体にメモリーカードを差しデータを持ち帰ると同じ曲がプレイできる。

スーパーロボット大戦F 完結編

●バンプレスト ●シミュレーションRPG
●4月15日発売 ●価格¥6,800



ロボットアニメのヒーローが大活躍する人気作をPSに移植。新キャラも追加されさらにドラマティックな戦いが楽しめる。名場面名セリフがゲームを盛り上げる。

良くも悪くもスーパーロボット大戦である。本作は最低限『F』のストーリーを知っていないと訳がわからないだろう。『F』のコンプリートデータがないと最初のユニット改造がけっこう大変である。完結編だけを買うものではないと思うので、持っていない人はこれを機会に『F』と両方そろえたいだろう。しかし、よくストーリーがまとまったものである。(奥山)



まず、『F』未プレーの人は手を出さない方が良いでしょう。30数話を文字だけで説明されて、「ハイ始め」っていわれても困ります。逆に、『F』をクリアした人ならやるべし……って、『F』はホントに未消化なラストだったので。でも、「もういいよ」という『F』ユーザーもいるでしょうなあ。つづく前作と同様でないことが悔やまれます。(日暮)



前作から感じていたことなのだが、コマンド入力とダンスがリンクしているかどうかが視認しづらいのが、このゲームのちょっとイヤなところ。例えば、8連コンボに成功したらダンサーが大ジャンプするとか、もう少しアクションが派手でもよかったのでは。あと、『2』になってからは処理落ちが気になる。テンポが重要なのに、いただけないと思うよ。(武田)



プレイした感覚は前作とほとんど同じ。相変わらずリズムに合わないコマンド入力が必要で、ダンスよりもコンボ成功の達成感を味わうゲームといった感じです。ただし、コマンドやステージの分岐、スコア表示などの新要素のおかげでやり込み度はグンとアップ。私も気づいたら5時間連続でプレイしてました。ヘタな大作よりもハマリやすいので注意。(野本)



バストアムーブ2 ダンス天国MIX

●エニックス ●ダンスゲーム
●4月15日発売 ●価格¥5,800



リズムに乗ったコマンド入力によりキャラクターが華麗なダンスで決する人気作第2弾。新キャラ、新システムを追加。有名アーティストによる楽曲も聞きどころだ。

レビューア全員による今月の注目度チェック

	阿部	植竹	岡安	奥山	加川	川内丸	高橋	竹石	武田	玉利	丹治	とだ	野本	日暮	藤井	政綱	丸山	宮
ウンジャマ・ラミー	◎			◎	◎	◎		◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
サガフロンティア2		◎		◎	△	◎	◎	◎		◎	◎			◎	▲		◎	△
スパイロ・ザ・ドラゴン	◎	△		△		▲	◎	◎	◎	◎	△	◎	◎		▲			◎
電車でGO!2	◎		◎	◎	◎			◎		◎			◎	◎		△	◎	
ギャロップレーサー3	◎									△	◎			△			◎	
チョコボレーシング～幻界へのロード～	◎							△	▲	△	△			◎		▲		
マジカルテトリスチャレンジ featuring ミッキー											△	▲		◎			▲	
ミスティックアーク-まぼろし劇場-										△				◎				
ミリオンクラシック	▲				△													
めざせ! 名門野球部																		
子育てクイズ もっとマイエンジェル		△		▲	△							◎	▲	◎		▲		◎
サウンドノベル・エボリューション1 第切草 藤生篇				◎		◎		△	◎	◎	◎		◎	◎			△	
RISING ZAN ~ THE SAMURAI GUNMAN ~	△	◎		△			◎	△	△	◎		◎		◎	◎		▲	
ザ・キング・オブ・ファイターズ98 DREAM MATCH NEVER ENDS											▲			◎				
To Heart	△	◎	▲							◎	▲			◎	◎			
聞吹く夏 ~ 帝都物語ふたたび ~				▲				▲					▲					
全日本プロレス ~ 王者の魂 ~			△										◎		△		◎	▲
ときめきメモリアルドラマシリーズ Vol.3 ~ 旅立ちの詩 ~		◎			△					◎			△					
クラシックロード2	▲				◎											▲	△	
デビルサマナーソウルハッカーズ		▲	◎	◎				◎		◎	◎			◎	◎		◎	
ワールドスタジアム3			◎	△	◎		◎	◎	△		◎			◎		△	◎	
ダンスダンスレボリューション	◎	◎				◎			◎	◎	◎		▲	◎		▲	◎	
スーパーロボット大戦F 完結編			△	◎										◎		▲	▲	
バストアムーブ2 ダンス天国MIX	◎			▲			▲	▲			◎	◎	▲	◎	◎	▲	▲	

※ 注目度チェック はゲームプレイ後の感想ではなく、全員に行なったゲームプレイ前の注目度・期待度アンケートをまとめたものです。「◎」は「絶対注目!」、「△」は「そこそこ注目!」、「▲」は「けっこういいかも?」、「○」は「もしかしたら?」を表しています。

総評

3月2日、ついに噂の次世代プレイステーションが正式発表された。スベックなどはすでにご存じだと思う。その凄さはもちろん驚嘆に値するが、ここではそれ以外の注目すべきポイントについて。 まず最も重要なのが、現行のプレイステーションソフトと下位互換であること。これはゲームユーザーはもとより、現在新しいソフトを開発しているメーカーや、販売店にとっても、このうえない朗報といえるだろう。拡張端子も非常に興味深い。USBとIEEE1394。PC CARDスロットが装備される。つまり背面(側面)だけみれば、いまの新しいVAIO「C1」なんかとそっくり同じことだ。通信については、現状では「PC CARDで対応」という手堅

い表現にとどまってはいるが、ハードの市場投入時点でベストな通信環境に対応するつもり、と考えれば期待はふくらむ。メディアがデータを書き込めないDVD-ROMであるため、巷で噂されている音楽配信との整合性に疑問も残るが、それにしだって変更がないとはいいい切れないだろうし、「やっぱり書き込めるようにしました」とか。あと開発環境のOSに話題沸騰中のリナックスを選んだのも、ソニーらしくてお見事。現時点で考える最高の条件で離陸してみせた次世代プレイステーション。果たして、いつ、どういう形で具体的な夢を提示してくれることになるのだろうか。(と、今月はやけに真面目に。どこか総評なんだか。岡村)



翼を広げて大空へ
羽ばたこう!!

SPYRO

ザ・ドラゴン

ポケステ対応ゲームの詳細&
ワールド2の攻略MAPを公開!!

前回に続き、スパイロくんの冒険を追ってみよう! 今回スパイロくんが訪れたのは「コンバット ガーデン」。どんな敵が待ち受けているのやら……。そうそう、ポケステ対応のミニゲームの内容もお知らせしとかなくちゃね。

■3Dアクション ■価格¥5,800
■SCE ■メモリーカード容量1
■4月1日発売 ■ポケットステーション、デュアルショック対応

前回のあらすじ

きらわれ者のナスティが妙な魔法でドラゴンたちをクリスタルに変えてしまった。ドラゴン族の国はどーなるの? ひとりだけ難を逃れたスパイロくんは、ドラゴンたちを救うべく、打倒ナスティの旅に出たのだ。始まりの地「グリーン ガーデン」で、グライドを覚えたスパイロくんは、仲間を助け、ついにはこのワールドを支配する「ワンダー・パンプキン」までもやっつけてしまいました。スパイロの勇気を認めた気球おじさんは、次の舞台へ彼を誘うのでした。

ドラゴン族の国ではこーんなことが起こっている!!



▲ナスティの邪悪な魔法で、ドラゴンたちが次々とクリスタルにノ

▲悪の親玉ナスティ・ノック。何を怒っているのだろう……。

▲コイツがボス、カポチャ頭の巨大なカカシ。ワンダー・パンプキンだノ

ポケステでスパークスを鍛える!

ポケステでいったいナニをする? 実は相棒のスパークスを鍛える「とっくんスパークス」が遊べる。フィールドのどこかにある「トンボのたまご」を見つけて飼育。育てた次第で、素晴らしいトンボに成長するノ

たまごを見つける

▲羽のついた緑のたまご。コレを探し出そう。ポケステがないと遊べないよ。



トンボを育てる

スパークス

▲何はともあれ食事は大切。ゲームの進行に合わせていろんな食料が登場する。

ひつじ

スパークス

▶さんぽ。とっくんで減ったHPを回復する。一定時間帰ってこない。

50分

スパークス

よるのまち

▶とっくん。花火、かみなりなどを受けて体を鍛える。ケガすることもある。

50分

はなび

スパークス

▶けっこん。2匹のトンボを掛け合わせて子孫を残す。進化するといひ。

50分

はなび

スパークス

▶けっこん。2匹のトンボを掛け合わせて子孫を残す。進化するといひ。

50分

はなび

スパークス

そして冒険の舞台は変わります

気球に乗ってやってきたのはワールド2「コンバット ガーデン」。ここは外敵からドラゴンを守るためにつくられた巨大な砦だ! 登場する敵も銃や大砲などの飛び道具を使うヤツが多い。

荒野に構える竜の砦

▲「やってくるのは」コンバットガーデン。目の前は大きなドラゴン族の砦が立ち並ぶ。



ピッグマン

▲地形もより複雑になってきた。頭を使わないと先に進めないぞ! さあどうするスパイロくん。

ソンプレロメタノーク

秘『とくスパ』名前の法則

数値	効果	宝	備考
1~99	1回助ける	ブ	1文全自
100~199	1回助ける	ブ	
200~299	2回助ける	ツ	
300~399	3回助ける	ス	
400~499	4回助ける	ス	
500~599	5回助ける	グ	
600~		ブ	
1~99	レベル0	ビ	2文全自
100~199	レベル1	バ	
200~299	レベル2	バ	
300~399	レベル3	ベ	
400~499	レベル4	ベ	
500~599	レベル5	ル	
600~		レ	
1~99	レベル0	ッ	3文全自
100~199	レベル1	ー	
200~299	レベル2	ア	
300~399	レベル3	ウ	
400~499	レベル4	イ	
500~599	レベル5	ル	
600~		ミ	
1~499	なし	ク	4文全自
500~599	ダイヤ位置教える	ス	
600~		ア	
1~99	破壊できない	ス	5文全自
100~199	宝箱(木)	ツ	
200~299	+宝箱(鉄)	ク	
300~399	+飛び出し宝箱	ス	
400~499	+花火箱	ズ	
500~599	+ファン	ル	
600~699		ン	
700~	+封印箱	ム	



ワールド2「コンバット ガーデン」ってこんなところ

ここは戦場!? 降りそそぐ砲弾をかいぐれ!

コンバット ガーデン

もとはドラゴン族の壱だったワールド。だが、今はナスディの支配下に。赤茶けた荒野が円形に広がっているが、右側からは沼に遮られて渡れない。フィールドの至るところに設置されている大砲は使用可能。スパイロくんの吐く炎で点火すれば、砲弾を発射するぞ!

2-2 クリフ タウンへ

クリフ(絶壁)の街。切り立った崖に面して街が広がっている。長距離グライドがものをいうステージ。

2-1 ドライ キャニオン

壱の見張り台へ続く谷間の通路。道は細長く入り組んでいるうえに、高低差が激しい。よく考えて移動しよう。

じやまな岩を大砲で破壊

大砲は敵を撃つばかりが能じゃない。意味ありげな岩を標的をねらって撃ってみよう! 道が開けるかもね。



▼頭で押して、照準を合わせる。よくねらおう。

▲見事“的”に命中! 邪魔な岩がなくなり道が出現。

気 球おじさん



▼ワールド3への案内はまたしても彼にお願いする。

2-3 スリッ ケーブ

氷穴のステージ。細い道が多く、足場が悪いので転落するドラゴンが多いとか。

BOSS 2-4 ドクター・クール

金属の鎧をカッコよく決めた(と思っている)ボス。弱点はどこかな?

2-5 ナイト スカイへ

ワールド1の「サニー スカイ」同様、コンバット ガーデンのボーナスステージ。夜の空を自由に飛びまわれる。

盗 族を捕まえろ!

▶ドラゴンのタマゴを盗む悪いヤツ。至るところに出没する。懲らしめて奪われたタマゴを取り返そう!



カギをとって宝箱を開ける

カギがないと開かない宝箱。パーフェクトクリアをねらうなら、必ず開けよう。カギはおなじフィールド内のどこかに必ずあるぞ!



2-1 グライドで道を切り開け! ドライ キャニオン

ち ょっと高度なグライドが必要

この高台へは、MAPや左斜め上の位置にある展望台から飛び立ち、左の壁に沿って旋回しなければ行けない。着地点が見えないので難しいぞ!

▶なんとかこの位置まで上ってこれようがんばれ。



▲思い切ってジャンプ! 左へ旋回しよう!

▶壁が邪魔で見えないが、何度か試して、着陸地点の感触をつかむ。



ま たもや盗族が出現!



▲スタート地点から左へ行くと、大きな石柱の陰に盗族を発見する。追いかけてタマゴを取り戻せ!

キャニオン(谷)というくらい、切り立った崖がウネウネと奥へ続いている。ただし、単に奥へ進めばいいってもんじゃない。フィールドが狭いぶん、視界も悪く、目的地がなかなか発見で

きない。何はともあれ、いちばん高い場所を見つけ、いろんな方向へグライドしてみよう。思わぬ場所へ行けたりする。なかには、着地点が崖の陰に隠れて見えない場合もある。

ド 胸だめしのガケ

読んで字のごとく、ド胸いっぱつグライドを決めないと、宝石が回収できないポイント。離陸ポイントをガケの端ギリギリまでずらし、なおかつ斜め前方へ大きくジャンプしてからグライドしないとたどり着けない。ちょっとでも飛距離が足りないと奈落へ落ちる。



▲離陸のポイントは写真の場所がオススメ。ほかのポイントでは決してたどり着くことはできないだろう。

タービン箱の壊し方

▶火を吐くと蒸気を出し、ファンをまわすヘンな箱。続けて熱すると、やがて暴走して壊れる。



2-2

上昇気流をうまく使い！

クリフタウン

このステージはガケに面した通路と、アラビア風な市街地、そして川の対岸にある荒野の3つに分けられる。前半、建物の屋上に宝石が見えるが、今はおあずけ。高台の荒野にいるドラゴンを助けてからにしよう。また、どうしても壊れない頑丈な箱は、ちょっと視点を変えてみないと謎が解けない。とりあえずはMAP上部の建物の上を目指せ！

川の向こうヘダイブ！



このMAPでいちばん高いところから一気に滑る。

仲間を助けると上昇気流が！！

高台の荒野にいるドラゴンを助けると、ガケの下に上昇気流が発生する。これでMAP右下の建物の上の宝石を取れるようになる。失敗してもまた上昇気流に乗れば何度でも挑戦できる。



このドラゴンを助けると、ガケの下に気流が発生する。その後は、この位置に何度でも戻れるようになる。

頑丈な箱はどうやって壊す？

炎でも頭突きでも壊れない頑丈な箱。ここでもっと視点を変えて周囲観察。すると建物の屋上に花火を発見する。

▼建物の屋上に花火を発見。火をつけてみよう！



▲びゅるる、と飛んで、見事命中！ 爆破に成功！

いちばん高い場所からグライドだ！

▶とりあえずいちばん高い場所に乗るのが「スパイロ」の基本。飛び出す前に、周囲をよく観察してグライドで届きそうな場所を見つけよう。あとは勇気を出してフライト！



ここにも盗族が！



▲軌跡に登場する盗族。いったい何人いるのだろう？ この盗族で注意しておきたいのが、右側のガケ。追いかけるのに夢中になりすぎると、足を踏み外してしまうので注意。

こども見逃すな！！

▶意外と盲点なのがこのポイント。スタート地点の建物の脇に、ひっそりとおいてある。完全クリアをねらうなら、確実にGETしておきたい。ほかにもいろいろ隠されているぞ！



2-3

狭い通路に強敵がひしめく

スリッパ ケーブ

氷の洞窟に広がるステージ。スタート地点のすぐ目の前にあるカンパンが物語っているように、このステージの敵は強敵ばかりがそろっている。寒いぶん、カラダを鍛えたマッチョなノークが目白押しだ。そうでなくても足場は狭くて滑り、なかなか難度高い。

力ギを目指して飛ぶ！

▶ここは普通にグライドすると落ちちゃう。着陸ポイントに来たら△ボタンでグライドをキャンセルする。知ってた？



技 アリのグライドで3UP！

▼ここでもブラインドを克服したグライドが求められる。右の壁に沿いながら旋回していく。このとき、壁に接触すると下に落ちてしまうから注意が必要だ！



強敵！ ムキムキメタルテノークの倒し方

全身を金属の鎧でまとったマッチョなノーク。当然炎も効かないが、よく見るとヤツは崖つばちにいる。さあどうする！？



▼頭突きではじき飛ばして落とせばOK。

▲炎は効かないし、近寄ると潰されてしまう。

頭を使いましょう！

▶街灯の上の宝石は、もちろんジャンプでは届かないぞ……？ そう、頭突きで落とせばいい。



登れない!? よーくまわりを見よう

一見、登れなさそうな場所も、まわりの状況をじっくり見れば、解決法が見つかるもの。ここでは石垣の上を伝え、ジャンプで上の洞窟へ行ける。

▲また序盤というところで、カンパンにはいろんなヒントが記されている。見逃したら損だね。



2-4 自意識過剰なヤツを倒すには…… ドクター・クール

お待ちかねのボスステージ。このヌシ「ドクター・クール」は、全身を金属のヨロイで包んだ強敵。でも、自分のことを超イケてるクールガイだと信じ込んでるあきれたヤツだ。対戦中も、つい鏡なんか持ち出して、自分の顔を眺めている。攻撃するならスキを突くこと。ヨロイに覆われていないオシリに火をつけてやろう！ ワールド1のワンダー・パンプキン同様、3回ダメージを与えれば倒せる。

対決！ ドクター・クール

ドクター・クールとは全部で3ラウンドを戦うことになる。ヤツの武器は手に持ったやり。ポンポン振りまわしてくる。危ないと思ったら、舞台の上からエスケープしてもOK。



上 昇気流で塔の上へ登れ！！

通路の最奥に立っている塔。入り口もなく、一見無意味そうに見えるが、実は塔の裏に上昇気流が発生している。この気流に乗ればガケの先の飛び地へ行ける。



▼塔の上からなら、断崖に浮かぶ飛び地へも行けるね。



力 ギはここにある



▲通常のジャンプでは登れない場所も、ちよっと離れた場所からグライドで飛んてくれば案外行けたりする。

突 撃隊にご用心！！



▶ステージ前半は細い道を進む。ここで注意した方がいい。突撃隊、大きなおっかさんに叩かれて、すごい勢いで飛んてくる。

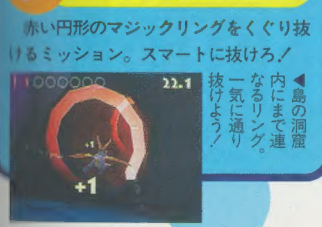
2-5 夜の空を思いっきり羽ばたいてみよう！ ナイト スカイ

ドラゴン族の子供が、大人になるための試験と言われているステージ。各ワールドにひとつずつ存在するらしい。制限時間内に、4種32個のターゲットをねらい撃つミッションだ。いつもはちっちゃな翼でグライド（滑空）しかできないスパイロくんも、このステージだけは、翼を大きく広げて、自由に空を飛べるようになる。

ゲートをくぐれ！



リングを抜けろ！



灯 台に灯をともしせ！！

この空域の北部内海を縫うように設置された灯台。スパイロくんが火を吐くと明かりをとめるんだ！ ぶつかからないようにかわせ。



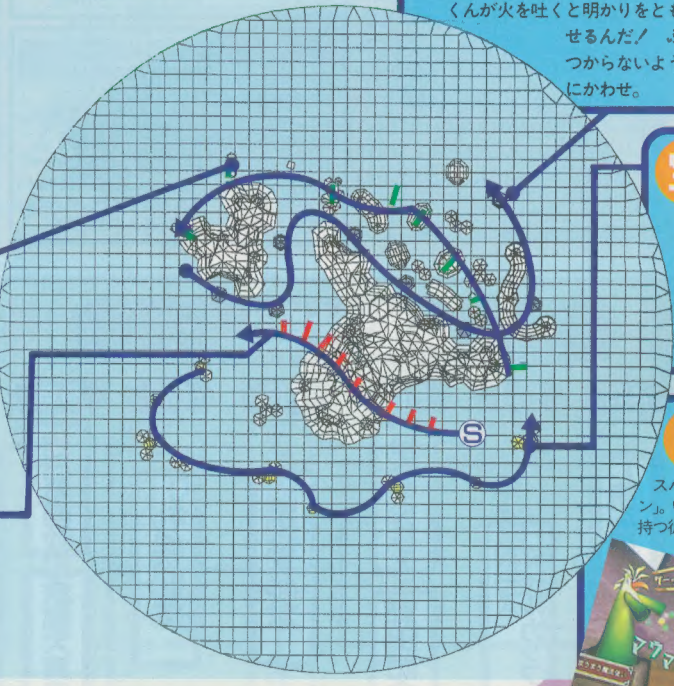
宝 箱をGETする！



次 回予告！！

スパイロくんが、次に訪れるのは「マジック ガーデン」。いろんな魔法使いが登場するという。多彩な魔法を持つ彼らを相手に、スパイロくん、どーやって戦う？

ワールド3 マジック ガーデン





TOKYO GAME SHOW '99 SPRING

3月19~21日、幕張メッセにおいて開催された『東京ゲームショウ'99春』。そのなかで特に注目を集めていたブースや出展タイトルを紹介!

ソニー・コンピュータエンタテインメント

次世代プレイステーションを発表したばかりのSCE
関連情報はなかったが、『ウンジャマ』人気でブースは大盛況



▲人数制限のクロードなブースで演出満点の体験プレイができた『オメガブースト』。



大ヒットしたリズムアクションゲーム『パラッパッパー』の第2弾『ウンジャマ・ラミー』のイベントを開催。主役のラミーちゃん率いるバンド『ミルクカン』のライブが行なわれた。パラッパくん、ラミーちゃんのミニタンバリンを来場者に配ることで、ステージ上だけでなく客席も一緒に盛り上げていく、いつものながらの

センスの良さはさすが。また、ちっちゃなドラゴン・スパイロが活躍する3Dアクションの新作『スパイロ・ザ・ドラゴン』のイベント&試遊台も好評を博していた。さらに、ゲームショウでお披露目された『オメガブースト』の体験ブースも設置されていて、プレイした来場者全員には体験版がプレゼントされた。

ナムコ

試遊台が数多く用意されたナムコブース
プレイして面白さを感じてもらおうという演出だ

▼絶大な人気を集めていたD
C版『ソウルキャリバー』に
はPSファンも大注目。



▲中央通路の前面に配置されたのは、『エースコンバット3』。鉄骨で組まれたブース内は試遊台だらけ!

ナムコは『エースコンバット3』『子育てクイズ もっとマイエンジェル』『ワールドスタジアム3』の試遊台を多数設置。映像出展ながら『ドラゴンヴァラー』も来場者の注目を集めていた。また、ドリームキャスト参入第1弾タイトルとして発表されたばかりの『ソウルキャリバー』が早くも出展されていた。すでにプレイ可能な状態で、そのデキの良さに驚いた人も多かったようだ。

コナミ

音楽系ゲームでは『ダンスダンスレボリューション』が大人気!

コナミのメインタイトルは、『ダンスダンスレボリューション』。画面に表示された矢印のとおりステップを踏む、ダンスシミュレーションだ。30台以上の試遊台が設置されていたにもかかわらず、行列ができるほどの人気だった。特に、プレイステーション版でエディットしたダンスがアーケードで踊れる「リンク機能」は多くの来場者の注目を集めていた。他にも『ビートマニア APPEND GOTTAMIX』や、アーケードタイトルの『ギターフリークス』、『ドラムマニア』といった音楽系ゲームが多数出展されており、「音楽ゲームのコナミ」というイメージを前面に押し出していた。

それ以外にも『サイレントヒル』や『ときめきメモリアルドラマシリーズVol.3〜旅立ちの詩〜』などの試遊台が設置されていた。



▲ショップ「こなみく」では等身大のキャラクターフィギュアを販売。可動式の関節は50万円と超高額。
▶ブースの受付は「DDR」のアーケード筐体を模したユニークな形。「DDR」の人気ぶりがかがえる。



アトラス

『女神転生』シリーズの
魅力が大爆発!



アトラスブースには人気シリーズの最新作『ペルソナ2 罪』『デビルサマナー ソウルハッカーズ』の試遊台がズラリと設置され、まさに女神転生一色、といった感じ。無彩色で構成されたクールなレイアウトもソフトのイメージどおり。なおポケステを持参した来場者には『ソウルハッカーズ』のポケステデータ「P-メッチャ」がプレゼントされていた。

出展タイトルは今回も続編やシリーズものが中心 安定感はあるが、やや新鮮味に欠ける印象も

今回で6回目を迎えた東京ゲームショウ。前回に比べて出展メーカーの数がやや少なくなったせいか、会場内を比較的スムーズに移動することができた。

印象に残ったのはSCEブース。たゞ試遊台を並べて「遊んでください」というブースが多いなか、「いかに遊んでもらうか」「どうやって来場者をイベントに引き込むか」の商業的な工夫が感じられた。

今回のゲームショウでは、目玉となる大作はほとんどなかった。そのなかで、ナムコの『ソウルキャリバー』、アトラスの『魔剣X』フロム・ソフトウェアの『フレイム・グレイド』など、ドリームキャストタイトルのがんばりが目についた。発売から半年たち、ようやくハードの性能を使いこなすことができるようになってきたところだろうか。それに対して、プレイステーションタイトルは今回も続編やシリーズものが多く、安定感はあるがやや新鮮味に欠ける印象と

ったことは否めない(エニックスの『せがれいじり』は新鮮だったけど)。

物販コーナーでは、こなみくで展示されていた『ときめきメモリアル』キャラ等身大フィギュア(50万円と38万円の2種類)が注目を集めていた。(佐藤)



▲キャラクターゲーム系メーカーはベン
トも連や。写真にはパンプキン